Cách chơi:

Di chuyển: click chuột chọn vị trí để nhân vật di chuyển tới.

Tương tác: click chuột chọn các gợi ý có sẵn gồm đồng ý và từ chối.

Tài nguyên: người chơi phải quản lý 2 loại chỉ số:

Chỉ số tiêu dùng:

Đồng hồ: xác định thời điểm tại đó xảy ra những sự kiện đặc biệt, chỉ trôi đi khi người chơi thực hiện một hành động cụ thể. Ngủ sẽ tính là một ngày.

Năng lượng: thể hiện năng lượng dùng để thực hiện các hành động trong game, tăng lên khi nhân vật được ăn và ngủ. Ngủ sẽ hồi 100% năng lượng hiện có.

Chỉ số cá nhân:

Thông minh: giúp giảm thời gian thực hiện hành động, sẽ tăng hoặc giảm tùy theo sự quan tâm dành cho việc học hỏi và trang bị.

Sức khỏe: giúp giảm năng lượng thực hiện hành động, sẽ tăng hoặc giảm tùy theo sinh hoạt, dinh dưỡng, nghỉ ngơi, tập luyện và trang bị.

Độ đẹp: giúp điểm kinh nghiệm cho các mối quan hệ tăng nhanh hơn, sẽ tăng giảm tùy theo trang bị thời trang.